

Πώς επιλέγουμε
παιχνίδια σοβαρού
σκοπού για την
εκπαίδευση των
γνωστικών λειτουργιών
των ατόμων με
νευροαναπτυξιακές
διαταραχές.



ΑΡΘΡΟ

"Using Serious Games for Cognitive Disabilities"
"Χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για
γνωστικές αδυναμίες"

Rita Marques Tomé
João Madeiras Pereira
Manuel Oliveira

Instituto Superior Técnico
2014

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ &
ΑΤΟΜΑ ΜΕ
ΝΕΥΡΟΑΝΑΠΤΥ
ΞΙΑΚΕΣ
ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ**

- Ο κύριος στόχος των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού δεν είναι μόνο η ψυχαγωγία, αλλά και η μεταφορά κάποιου είδους γνώσης στους χρήστες.
- Συνήθως, διαδραματίζονται σε ένα περιβάλλον, το οποίο λειτουργεί ως προσομοίωση του πραγματικού κόσμου, όπου οι παίκτες πρέπει να λύσουν ένα ή περισσότερα προβλήματα.
- Με τη χρήση αυτών των παιχνιδιών, οι χρήστες μπορούν να ελέγξουν αρκετές συμπεριφορές που θεωρούνται αρκετά επικίνδυνες και θα επιφέρουν ανεπιθύμητες συνέπειες στον πραγματικό κόσμο, είτε στη σωματική και συναισθηματική ευεξία των ίδιων είτε των άλλων ανθρώπων.

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ &
ΑΤΟΜΑ ΜΕ
ΝΕΥΡΟΑΝΑΠΤΥ
ΞΙΑΚΕΣ
ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ**

- Οι χρήστες μαθαίνουν και αναπτύσσουν καλές πρακτικές για να αντιμετωπίσουν το πρόβλημα που παρουσιάζεται στο παιχνίδι και, ως συνέπεια, όταν έρχονται αντιμέτωποι με το ίδιο πρόβλημα σε μία πραγματική συνθήκη, έχουν μεγαλύτερες πιθανότητες να το αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά.
- Αρκετές μελέτες δείχνουν ότι υπάρχουν πολλά οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού για την εκπαίδευση των ατόμων με νευροαναπτυξιακές διαταραχές.

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ &
ΑΤΟΜΑ ΜΕ
ΝΕΥΡΟΑΝΑΠΤΥ
ΞΙΑΚΕΣ
ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ**

- Τα άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές ίσως εμφανίζουν δυσκολίες στις παρακάτω λειτουργίες:
 - Προσοχή
 - Μνήμη
 - Συλλογισμό
 - Γλώσσα
 - Αντίληψη

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ &
ΑΤΟΜΑ ΜΕ
ΝΕΥΡΟΑΝΑΠΤΥ
ΞΙΑΚΕΣ
ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ**

- Η επίλυση προβλημάτων, ο συλλογισμός, η αυτορρύθμιση και η κοινωνική ανάπτυξη ενδέχεται να μην έχουν αναπτυχθεί τόσο, ώστε να επιτρέπουν την κατάλληλη πρόσληψη γνώσης και την επάρκεια των ατόμων.
- Επομένως, τα άτομα εμφανίζουν μεγάλη δυσκολία στη συσχέτιση και εκμάθηση εννοιών και στάσεων συμπεριφοράς.
- Επιπλέον, το να εκφράζουν τον εαυτό τους μέσω γραπτού ή προφορικού λόγου, μπορεί να αποτελεί εξίσου μία πρόκληση και έτσι δημιουργούνται και συνέπειες σε κοινωνικό επίπεδο.

**ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ &
ΑΤΟΜΑ ΜΕ
ΝΕΥΡΟΑΝΑΠΤΥ
ΞΙΑΚΕΣ
ΔΙΑΤΑΡΑΧΕΣ**

- Οι παραδοσιακές μέθοδοι διδασκαλίας συχνά δεν εφαρμόζονται, επειδή οι μαθητές χάνουν το ενδιαφέρον τους ευκολότερα και γρηγορότερα συγκριτικά με αυτούς που δεν αντιμετωπίζουν τέτοιου είδους προκλήσεις.
- Επίσης, χρειάζεται να λάβουμε υπόψιν ότι τα άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές δε διαχειρίζονται την πίεση με τον ίδιο τρόπο. Έτσι, είναι σημαντικό να τους παρέχουμε, όχι μόνο ένα περιβάλλον χωρίς πίεση, κάτι το οποίο δε συνεπάγονται οι παραδοσιακές μέθοδοι, αλλά ένα περιβάλλον καινοτόμο και γεμάτο ερεθίσματα που θα τους βοηθήσει να εστιάσουν την προσοχή τους και θα τους παρακινήσει σε δραστηριότητες μάθησης.

**ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΤΑ
ΤΗ ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- Σύμφωνα με τις ανάγκες κάθε ατόμου, χρειάζεται να γίνονται κάποιες προσαρμογές και να δίνονται τα κατάλληλα υποστηρικτικά μέσα, ώστε να προσπεραστούν τα συνήθη εμπόδια που προκύπτουν λόγω της έλλειψης καθολικού σχεδιασμού ή της έλλειψης ευαισθητοποίησης των σχεδιαστών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού σχετικά με τις ειδικές ανάγκες και την υπάρχουσα ποικιλία μαθησιακών προφίλ.
- Εάν συμβεί αυτό, τα οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού θα είναι χρήσιμα για όλους.

**ΕΜΠΟΔΙΑ
ΚΑΤΑ ΤΗ
ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- **Εμπόδια που χρειάζεται να ληφθούν υπόψη:**
 - Η συντριπτική πλειονότητα των παιχνιδιών σοβαρού σκοπού εκμεταλλεύεται δυνατότητες που δεν έχουν ορισμένα άτομα ή που δεν είναι αρκετά ανεπτυγμένες, όπως δεξιότητες ανάγνωσης και γραφής, αναγνώριση αντικειμένων και χρωμάτων και χειρωνακτική δεξιοτεχνία, μεταξύ άλλων.

**ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΤΑ
ΤΗ ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- **Εμπόδια που χρειάζεται να ληφθούν υπόψη:**
 - Μερικά από αυτά τα παιχνίδια δεν παρέχουν επίσης κατάλληλο περιβάλλον και περιεχόμενο δραστηριοτήτων. Ακόμη και όσα έχουν αναπτυχθεί ειδικά με αυτή την εστίαση δεν είναι τόσο αποτελεσματικά, καθώς αφορούν κυρίως απλές διδακτικές ενότητες και όχι τα πλήρη παιχνίδια, βασισμένα σε γραφικά 2 διαστάσεων.

**ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΤΑ
ΤΗ ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- **Εμπόδια που χρειάζεται να ληφθούν υπόψη:**
 - Τα περισσότερα από αυτά προσεγγίζουν το περιεχόμενο με αυστηρό τρόπο, όπως στην περίπτωση των κοινωνικών δεξιοτήτων (προσωπική υγιεινή, εμφάνιση, ρούχα, μαγειρικά σκεύη και κανόνες), των γνωστικών δεξιοτήτων (χρώματα, σχήματα, σειροθέτηση, διαφορές), της γραπτής γλώσσας και των αριθμητικών δεξιοτήτων (αρίθμηση, πρόσθεση, αφαίρεση), αλλά δεν περιλαμβάνουν πιο σύνθετες καταστάσεις όπως η καθημερινή επαγγελματική ζωή.

- **Όσον αφορά στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού από άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, μπορούμε να αναφέρουμε ότι:**
 - Η χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού είναι σε μεγάλο βαθμό αποδεκτή επειδή τα άτομα δεν αισθάνονται την πίεση που υπάρχει στον πραγματικό κόσμο, αλλά νιώθουν άνετα να εξερευνήσουν τον εικονικό κόσμο.
 - Επιπλέον, αισθάνονται ότι δεν υπάρχει κίνδυνος να δοκιμάσουν διάφορες συμπεριφορές με τον δικό τους ρυθμό και να λάβουν άμεση ανατροφοδότηση για τη δράση τους.

**ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ
ΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ
ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- **Όσον αφορά στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού από άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, μπορούμε να αναφέρουμε ότι:**
 - Για ένα άτομο με ειδικές ανάγκες, οι κίνδυνοι σχετίζονται με την ανασφάλεια ως προς τις ικανότητές του, το άγχος να αντιμετωπίσει διάφορες καταστάσεις και το φόβο της κοινωνικής απόρριψης όταν αποτυγχάνει να εκπληρώσει κάποια από τα καθήκοντά του. Οι κίνδυνοι μπορούν να αμβλυνθούν μέσω της επανάληψης των εργασιών που πρέπει να κατακτηθούν, αυξάνοντας την αυτοπεποίθηση των ατόμων και βελτιώνοντας έτσι τις κοινωνικές σχέσεις που δημιουργούν με άλλα άτομα.

**ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ
ΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ
ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- **Όσον αφορά στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού από άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, μπορούμε να αναφέρουμε ότι:**
 - Η ύπαρξη ελλειμματικής προσοχής (μερικές φορές πολύ έντονη) μπορεί να επιβραδύνει σε μεγάλο βαθμό τη διαδικασία της μάθησης. Η χρήση παιχνιδιών σοβαρού σκοπού έχει το πλεονέκτημα ότι μπορεί να βοηθήσει τα άτομα να εστιάσουν και να διατηρήσουν την προσοχή τους στις εκάστοτε δραστηριότητες, υποστηρίζοντας έτσι τις προσπάθειες για να αντιμετωπιστεί αυτή η πρόκληση.

**ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑ
ΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ
ΧΡΗΣΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΣΟΒΑΡΟΥ
ΣΚΟΠΟΥ**

- Όσον αφορά στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού από άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, μπορούμε να αναφέρουμε ότι:
 - Εκτός από τα πλεονεκτήματα που αναφέρθηκαν, τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού επιτρέπουν την ανάπτυξη του κινητικού συντονισμού και του χωρικού προσανατολισμού.
 - Επιτρέπουν σε κάποια κατάσταση να αναπαρασταθεί επαναλαμβανόμενα υπό τις ίδιες συνθήκες, μπορούν να προσαρμοστούν στις ατομικές ανάγκες, να είναι διαδραστικά και να χρησιμοποιηθούν μεμονωμένα ή σε ομάδες.

- **Όσον αφορά στη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σοβαρού σκοπού από άτομα με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, μπορούμε να αναφέρουμε ότι:**
 - Δεδομένου ότι ο υπολογιστής και άλλες Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνιών (ΤΠΕ) αναγνωρίζονται ως σημαντικά εργαλεία στην κοινωνία μας, τα άτομα νιώθουν υπερήφανα που τα χρησιμοποιούν, έχοντας αυξημένη αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση.